AVENTURAS EM VALKARIA

VALKARIA

A Capital do Reinado

Suplemento para o jogo

IAGO " THE SNGER" AMORIM

AVENTURAS EM VALKARIA é um conjunto de suplementos não oficiais para o jogo 3D&t Alpha feito por Iago Amorim e distribuído gratuitamente pela internet. Esse suplemento visa dar mais opções de jogo para quem joga 3D&T, Tormenta e usa o suplemento oficial Valkaria: a cidade sob a deusa. Para jogar AVENTURAS EM VALKARIA é necessário possuir o Manual 3D&T Alpha e o Manual do Aventureiro Alpha. É importante que se possua também o suplemento oficial Valkaria: a cidade sob a deusa, e sua versão não oficial para 3D&T Valkaria: a cidade sob a deusa 3D&T, esse último distribuído gratuitamente pela internet e também de obra de Iago Amorim. Não é totalmente necessário, mas bastante indicado que se possua o suplemento não oficial Vantagens Complementares, novamente de autoria de Iago Amorim. O bestiário usado em AVENTURAS EM VALKARIA utiliza regras vistas em suplementos oficiais e não oficiais, uma fonte principal é o feito por Rodrigo "Mataro".

Links:

Suplementos Oficiais são encontrados para a venda na Editora Jambo

http://lojajambo.com.br/

Suplementos não oficiais de autoria de Iago Amorim:

Vantagens Complementares

http://www.4shared.com/document/LTwtwQJC/Vantagens_Complementares.html

Valkaria: a cidade sob a deusa 3D&T

http://www.4shared.com/document/5KQjgeF5/3DT-Valkaria-Cidade-Sob-a-Deus.html

Suplementos não oficial, autoria de Rodrigo Mataro:

3D&T – Bestiário Alpha

http://www.4shared.com/document/fGksMsnK/3DT-Bestirio_Alpha_-_Verso_-_1.html

Criação e Desenvolvimento para 3D&T Alpha: Iago "The Singer" Amorim.

Ilustração da Capa "Mapa de Valkaria": Leonel Domingos.

Diagramação: Iago "The Singer" Amorim.

Colaboração e Agradecimentos: Todos os usuários do Fórum da Jambô, com suas visões malucas das regras, ao criador do 3D&T por responder atenciosamente as dúvidas e meu grupo overpower, por sempre querer mais e mais poder.

Baseado nas regras do jogo **Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha**, criado por **Marcelo Cassaro e publicado pela Jambô Editora.**

Material inicialmente feito sem fins lucrativos.

Para utilizar este livro é necessário ter em mãos o Manual 3D&T Alpha.

"Caso você se sinta lesado de alguma forma por essas publicações, encontre erros graves de português, inglês ou de regras, favor me contatar que resolveremos o problema".

Contatos
iagothesiger@hotmail.com

iago.amorim@yahoo.com.br

A IMAGEM DE TENEBRA

A Imagem de Tenebra é uma aventura simples para 3D&T, aconselhada para 4-6 jogadores com personagens fetos com 5 a 7 pontos. Ela é dividida em duas partes que podem ou não ser jogadas pelos personagens.

Background

Uma cidade onde os vilões podem aparecer a qualquer momento e podem por a perigo qualquer um que se oponha as suas ambições. Ambições? Sim, pois debaixo da estátua da Deusa das Ambições não é incomum termos diversos tipos de vilões cada um com um tipo de ambição diferente. Uns querem roubar muitos tibares para se tornar nobres talvez, outros almejam subir na hierarquia das irmandades, porém, existem aqueles que ambicionam apenas sobreviver, resistir a mais um dia com vida em uma cidade movimentada demais para que alguém consiga viver tranquilamente. Um dentre muitos simples punguistas da cidade o Goblin Gruhk tenta a cada dia salvar sua própria pele toda vez que acorda até a hora de dormir.

Há algumas semanas Ghurk conheceu um habilidoso assassino conhecido como Flecha Mortal, contratado para eliminá-lo por um preço bem modesto, apenas para saciar sua sede de sangue. Por um momento antes de disparar sua flecha Lénannras hesitou o elfo, ouviu palavras importantes da boca do Goblinóides por alguns segundos e então refletiu que apesar de ser uma criatura desprezível aquele goblins tinha uma informação preciosa, sabia de um artefato há muito tempo escondido e esquecido: A Imagem de Tenebra, uma esfera com o terrível poder de aprisionar a alma dos vivos e deixá-los vagando como zumbis pelo mundo material. O único a usar este artefato foi o clérigo Zuranthurumm, um dos primeiros clérigos de Tenebra em Valkaria, lendas diziam que ele teria enlouquecido tentando transformar todos em zumbis sendo impedido por um grupo de aventureiros. Desde então a esfera tem sido protegida por todos os clérigos em segredo (deixada em baixo da igreja no tumulo do clérigo), e ninguém mais soube do paradeiro nem do clérigo ou da esfera. O problema era como o Goblin sabia disso.

Na noite anterior Ghurk teria roubado a bolsa de um dos clérigos de Tenebra que passeava próximo ao templo, e lá estaria uma carta escrita pelo governo de Doherimm para que tanto a esfera quando os restos de Zuranthurumm fossem levados à cidade dos anões para receber uma melhor proteção, já que, de acordo com a visão anã, Valkaria mostrou-se muito desprotegida depois da invasão tapistana. Obviamente Ghurk obteve ajuda de terceiros para saber o conteúdo da carta.

Parte 1 – O SEQUESTRO

Dias depois Lénannras fez uma forçada aliança com o Goblin para que este buscasse reforços para a difícil empreitada. Disfarçado de clérigo e com uma pequena distração dos Goblins "aliados" de Ghurk o elfo conseguiu adentrar no templo e roubar o artefato liberando sem saber o espírito de Zuranthurumm e transformando todos no templo em mortos vivos, menos ele próprio.

Parecia o plano perfeito se, e apenas se, não estivessem passando um grupo de milicianos bem na frente do templo, eles escoltavam um nobre que estavaa dar um passeio e visitara o templo. Por sorte o elfo roubou também a carruagem do nobre e conseguiu partir em disparada sendo seguido por alguns dos milicianos, não sem antes perceber que estes chamavam reforços. Vendo que o único caminho era a fuga e já desesperado o elfo tomou uma decisão, entraria em uma casa e mataria a todos caso não recebesse um pergaminho de teleporte para longe de Valkaria. Feito isso uma família de plebeus estaria a perigo caso nada fosse resolvido, é aí que os Pcs entram.

Na casa dos plebeus, uma multidão se forma ao redor da entrada, os milicianos tem dificuldade de conter a todos, e na janela do segundo andar está Lénannrass acompanhado de duas crianças, filhas do comerciante Bennon, que chora copiosamente na frente de sua casa pedindo a Khalmir que seja justo e deixe suas

crianças viverem. Bennon tinha ido comprar algumas frutas e pouco de Gorad, pois era o aniversário de Benna sua filha menor, Bonne seu irmão ficara para cuidar de irmãzinha.

O comandante da negociação é o Detetive Carregher que já havia investigado crimes do Flecha Mortal a algumas vezes. Ele fala o seguinte aos heróis:

"Bem, como vocês podem notar a situação é difícil, o elfo conhecido como Flecha Mortal causou o caos na cidade e resolveu, sem motivo aparente, invadir e fazer de reféns essas pobres crianças que estão sozinhas lá dentro com o facínora. Tentamos por meio de dominação mental convencê-lo a libertá-las, mas não funcionou, parece que ele está em um estado de frenesi poderosíssimo."

"Sua missão meus senhores é entrar sorrateiramente pela porta dos fundos e paralisá-lo ou eliminá-lo de forma que nenhuma das duas crianças se machuque. O facínora está no segundo andar. Vão rápido, conto com vocês."

Notas:

1 - Se um dos Pcs for um detetive ele poderá ser o comandante da negociação.
2 -Se um os Pcs já tiverem atuado em Valkaria ou possuírem Boa Fama serão contratados por seus serviços anteriores, se tiverem Má Fama será a chance de não ser preso e ajudar a comunidade.
3 – Os Pcs podem simplesmente estar passando pelo local seguindo o elfo desde a confusão no templo ou foram contatados pela milícia para ajudar no caso.
4 – Caso os Pcs tentem atirar no elfo de algum lado da rua, sem problemas, eles conseguem acertar apenas o primeiro tiro o elfo é considerado indefeso nessa posição. A partir do segundo tiro, caso sobreviva, o elfo enlouquecerá de vez e matará as crianças no turno seguinte, por isso, é aconselhável não tentar essa estratégia.

A casa é uma residência simples no andar térreo é composta por uma pequena sala, a oeste, com uma passagem para a cozinha, a leste, e uma escada na parede norte, a cozinha tem a passagem para a sala a oeste e a porta dos fundos ao norte.

Nos segundo andar estão os dois quartos um maior, para as crianças e se encontra a leste e sul, onde está o elfo e outro menor para o pai, que se encontra a oeste e sul.

Serão necessários três testes normais para alcançar o segundo andar, o primeiro para entrar sorrateiramente, o segundo para passar pela cozinha e sala sem derrubar nada ou fazer barulho (-1 em testes caso os Pcs estejam com armaduras pesadas) e o terceiro para subir as escadas desapercebidamente. Todos os Personagens devem fazê-lo e se dois ou mais falharem será considerado uma falha total e contará como veremos a seguir. No segundo andar os Pcs veem a porta do quarto do Pai aberta e a porta, onde está o elfo, fechada, e:

- Caso tenham falhado em um dos testes o elfo estará abrindo a porta e se surpreenderá com a presença dos Pcs.
- Caso tenham falhado em dois dos testes o elfo estará armado esperando pelos Pcs.
- Caso tenham falhado nos três testes uma das crianças estará sendo ameaçada com uma adaga no pescoço pelo elfo que exige a retirada dos Pcs imediatamente.
- Com o sucesso nos três testes os Pcs podem tentar abrir a porta (com um teste difícil) e verão a seguinte cena:

Aos berros o facínora tenta convencer os negociadores pela janela à sua direita ele os percebe e se surpreende assim que os vê entrando, à sua esquerda um mastim de duas cabeças de corpo translúcido esta guardando as duas crianças e parte pra cima de um de vocês.

Com o elemento surpresa a favor os Pcs ganham um turno de ataque extra (não usado por personagens com Código de Honra do Combate, se assim o mestre preferir) para atacar tanto o elfo quanto o Mastim Fantasma. Nenhuma das duas crianças corre, elas estão amedrontadas demais para se mexer, mas obedecerão a ordens dos Pcs a menos que este tenha Monstruoso como uma de suas desvantagens.

LÉNANNRAS
Kit: Assassino

F 1(Corte);**H** 3;**R** 2;**A** 1;**Pdf** 3 (Perfuração);**Pvs** 10;**Pms** 10;

VANTAGENS: Elfo, Visão Aguçada, Tiro Múltiplo.
PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Crime.
DESVANTAGENS: Insano (Assassino), Má Fama, Procurado (Pelo Governo de Valkaria por diversos assassinatos).
PODERES CONCEDIDOS: Arma Envenenada, FA+1 c/ espada curta e arco.
EQUIPAMENTO: Arco Curto, Flechas, Pergaminhos Roubados (Criatura profana, Aumento de Dano e Silencio), Adaga dos Rituais de Leen e Imagem de Tenebra.

O Elfo usará suas flechas estando ou não em desvantagem. Ele já terá usado o pergaminho com a magia: Criatura Profana, e conseguiu criar um Mastim Fantasma de 2 cabeças. O mastim está apenas amedrontando as crianças e atacará os Pcs assim que os ver.

MASTIM FANTASMA

F 3;**H** 2;**R** 2;**A** 0;**Pdf** 0;**Pvs** 10;**Pms** 10;
VANTAGENS: Audição e Faro aguçados, Fantasma.
DESVANTAGENS: Devoção: Obedecer quem o conjurou.

Queremos a Dungeon

Os Pcs podem estar querendo apenas uma rápida exploração de masmorra ou talvez o grupo esteja sem tempo. Caso isso aconteça parta diretamente para a parte 2, contendo as seguintes alterações:

- O elfo conhecido como Flecha Mortal foi preso a alguns momentos por ter invadido uma casa e sequestrado duas crianças que lá estavam. Infelizmente a milícia agiu tarde e uma das crianças foi morta pela adaga do elfo. Em posse do mesmo foi achado o artefato pertencente ao templo de Tenebra, seus integrantes estão todos transformados em zumbis e o detetive Carregher conversa com um dos clérigos que se salvaram. Ele avista os Pcs e os chama para a missão.

PARTE 2 – A NOVA MISSÃO

Com a prisão ou morte do elfo os Pcs são aclamados pela multidão e recebem o agradecimento do detetive Carregher, porém na hora que o detetive vai levar o elfo um miliciano o interrompe. Ele então vira para o elfo vasculha suas coisas (caso os Pcs já não o tenham feito, se sim ele apenas pergunta o que encontraram) e encontra o artefato, voltando à atenção para os Pcs e dizendo-lhes:

"Agradeço-lhes mais uma vez pela ajuda, porem outro problema ainda maior apareceu e vocês se tornam mais uma vez necessários. Esse elfo parece ter roubado este artefato de um templo de Tenebra a poucos metros daqui, e parece que todos lá estão se transformando em mortos vivos. Por favor, devolvam-no ao lugar de onde veio."

Caso tenha algum clérigo de Tenebra no grupo ele se lembrará da lenda do artefato imediatamente e o reconhecerá como tal. Caso contrário, momentos antes de chegarem ao templo os Pcs serão abordados por um clérigo de Tenebra, ele diz:

"Espero que vocês não estejam pensando em adentrar no templo sem proteção necessária. Se não todos vocês menos o portador do artefato será transformado em morto vivo. Tomem aqui fiz estes pequenos amuletos de ultima hora esperando que alguém como vocês voltasse para devolver o artefato, mas cuidado essa proteção dura apenas uma hora depois disso, bem, vocês já sabem."

"Mais uma coisa, todos os mortos vivos que estão aí são clérigos, e moradores por isso não os matem. O artefato deve ser colocado em cima do caixão localizado em sua Tumba embaixo do templo."

Ao redor do templo 1d6 zumbis vagam sem rumo, mas se viram para os Pcs, podem ser evitados com um teste Fácil (+3) de Habilidade, Personagens com Habilidade 3 ou mais não precisam fazer testes.

O templo é bem pequeno se comparado a Catedral de Valkaria, ele possui apenas 3 cômodos:

Hall: Um grande altar com duas estatuas de Tenebra voltadas para o altar e seu grande símbolo na parede com diversos bancos à frente do altar. Esse Hall tem cerca de 20m x 10m. Uma porta a leste leva a um corredor e uma porta a norte a outro cômodo. Um número de 2d6 zumbis entre clérigos, plebeus e os goblins que ajudaram Lénanrass estão aqui, dois próximos à entrada, cinco espalhados pelo Hall e um tapando a passagem para o Hall, a passagem para o cômodo norte esta desprotegida.

Comodo Norte: Três Clérigos zumbificados estão aqui, eles atacam assim que alguém entra. Aqui há vários objetos para rituais da deusa Tenebra e alguns livros sagrados ensinando esses rituais, apenas personagens clérigos, paladinos ou com algum conhecimento em religião que sejam bem sucedidos em testes normais de perícia sabem exatamente os objetos aqui presentes. Neste cômodo pode ser encontrado também, um livro ensinando uma magia de esconjurar mortos vivos, um amuleto de proteção contra magias de fogo/luz (+1 em testes de Resistência contra magias da escola Branca e/ou Elemental fogo), a planta do templo na parede com o horário dos cultos e nome de cada clérigo colado na parede;

Corredor: A porta vinda do Hall leva a um corredor estreito, apenas uma pessoa pode passar por vez, ele leva a uma porta a norte.

Porta do corredor. Leva ao que são os aposentos dos clérigos. Nada de valioso é encontrado, apenas uma porta secreta atrás de um guarda roupa (teste normal sem o mapa, com o mapa em mão não é necessário o teste).

ZUMBIS

F0;**H** 0;**R** 0;**A** 0;**Pdf** 0;**Pvs** 10;**Pms** 1;
VANTAGENS: Pvs Extras x1;
DESVANTAGENS: Zumbi; Dependência (Devorar um órgão vivo por dia), Inculto, Monstruoso.
EQUIPAMENTO: Depende do que cada zumbi era antes de se tornar morto vivo.

ZUMBIS GOBLINS

F0;**H** 1;**R** 0;**A** 0;**Pdf** 0;**Pvs** 10;**Pms** 1;
VANTAGENS: Pvs Extras x1;
DESVANTAGENS: Zumbi; Dependência (Devorar um órgão vivo por dia), Inculto, Monstruoso.
EQUIPAMENTO: Depende do que cada zumbi era antes de se tornar morto vivo.

PARTE 3 – A DUNGEON

Uma porta secreta nos aposentos dos clérigos leva a uma escada que desce por cerca de 40 degraus, levando a um corredor de 10 m de comprimento por 1,5m de largura e 4 metros de altura. Ele termina em uma trifurcação (área A). O terreno desse corredor é acidentado, causando uma penalidade de -1 na Habilidade para corridas.

A – Uma grande caverna, cerca de 40m de diâmetro. A leste uma passagem para a área B. A norte uma passagem para a área C. A oeste uma passagem para a área D. Uma estátua enegrecida de um dragão com cerca de 1,5m está entre a passagem norte e oeste, e apenas um pilar com o que parecia ter uma estátua está entre a passagem norte e leste O terreno aqui também é acidentado como no corredor anterior.

B – Um túnel idêntico ao que leva para a área A, leva a um fosso muito fundo e escuro, somente barulhos do que parecem ser animais se movimentando são ouvidos. Esse túnel não tem saída, sendo um ótimo lugar para que o gárgula encurrale os Pcs.

C – Esse túnel é um pouco maior, cerca de 2 m de largura, e se estende por mais 10 m, terminando em uma porta de pedra. Metros antes uma passagem leva a parte final do túnel na área D, essa passagem é muito escura sem qualquer iluminação, diferentemente das outras áreas que contém uma tocha de fogo eterno na entrada e na saída, apenas personagens com Infravisão enxergam,

D – esse túnel se alonga por pouco mais de 20 metros antes de dobrar a direita e seguir mais 10 metros em linha reta. Ele acaba em uma porta entreaberta. Um dos Gárgulas Dragão da área A está aqui e ataca os personagens na hora em que entram. Este era o aposento de Zuranthurumm após enlouquecer. Aqui podem ser encontradas diversas anotações, dentre elas (testes difíceis), vários pergaminhos com anotações

sobre magias criadas pelo clérigo em conjunto com o que ele chamava serem "espíritos enviados por Tenebra". Apenas uma está legível com páginas intactas, a magia se chama Círculo das Sombras.

Uma passagem secreta está escondida antes da entrada do aposento, ela leva para o final da área C, e é usado pelo Gárgula Dragão caso os Pcs não passem por aqui.

GÁRGULA DRAGÃO

F 5(Esmagamento);**H** 0;**R** 4;**A** 4;**Pdf** 0;**Pvs** 24;**Pms** 24;
VANTAGENS: Pvs Máximos, Ataque Especial: Investida (Força).
DESVANTAGENS: Ponto Fraco (Lento), Devoção: Proteger a Tumba e destruir invasores.

PARTE 4 – A TUMBA DE ZURANTHURUMM

A tumba parece totalmente o oposto do resto das cavernas. Toda adornada em diamantes negros e algumas pedras preciosas (as quais os clérigos não gostariam de posteriormente sentir falta). Alguns clérigos antigos também estão enterrados aqui (em um andaime), mas bem no centro em um bonito altar está Zuranthurumm, ele agora se encontra sentado em seu caixão, com a pele quase completamente recomposta e, ao por o olho na Imagem de Tenebra, solta um grito estridente, levitando ao encontro dos Pcs. Duas rodadas depois o gárgula faltante aparecerá (caso não tenha sido derrotado na área D).

"Ao avistar a Imagem de Tenebra, o clérigo morto grita estridentemente e levita em direção a vocês. Ele parece estar voltando a vida lentamente. Tem seu corpo recoberto por pele apodrecida e algumas partes ainda sem a pele. Sua boca está cheia de vomito ácido ao qual ele consegue cuspir em vocês."

ZURANTHURUMM (Zumbi)

Kit: Clérigo de Tenebra

F2 (Corte/Mordida);**H**2;**R** 4;**A** 0;**Pdf** 2 (Químico/Ácido);**Pvs** 20;**Pms** 20;
VANTAGENS: Clericato, Magia Negra, Ataque Especial: X Enemies (Chuva de Vomito Ácido), Voo.
PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Idiomas.
DESVANTAGENS: Zumbi; Dependência (Devorar um órgão vivo por dia), Monstruoso, Código de Honra (de Tenebra), Devoção: Transformar todos em Mortos Vivos para a Glória de Tenebra.
PODERES CONCEDIDOS: Aura de Pânico.
MAGIAS CONHECIDAS: Tropas de Tenebra (Tropas de Ragnar, mas com Zumbis ao invés de Goblinóides).
EQUIPAMENTO: Nenhum.

Nessa forma o clérigo ainda pode usar algumas magias (somente as que estão em sua ficha). Após ser derrotado o "corpo" de Zuranthurumm se desfaz e dele seu espírito surge com mais fúria ainda, amaldiçoando os Pcs.

"Tomba no chão o corpo putrefato do clérigo, porem uma voz ecoa: - Eu os amaldiçoo por todo o sempre. E um fantasma de um anão vestindo uma bonita roupa de clérigo, com o símbolo de Tenebra bem amostra, aparece bem à frente de vocês. Suas mãos parecem pegar fogo com chamas que lembram sombras."

ZURANTHURUMM (FANTASMA)

F2;**H** 2;**R** 4;**A** 0;**Pdf** 2 (Fogo/Sombra);**Pvs** 20;**Pms** 20;
VANTAGENS: Fantasma, Magia Negra.
PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Idiomas.
DESVANTAGENS: Código de Honra (de Tenebra), Devoção: Transformar todos em Mortos Vivos para a Glória de Tenebra.
PODERES CONCEDIDOS: Aura de Pânico.
MAGIAS CONHECIDAS: Círculo das Sombras, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Criação de Mortos Vivos. Tropas de Tenebra.
EQUIPAMENTO: Nenhum.

Enquanto zumbi, o clérigo começa usando a magia Tropas de Tenebra, gastando 4 Pms para criar 1d-1 zumbis com F1;H1;R1;A1;Pdf0;Pvs5;Pms5; recriando-os assim que todos são destruídos. Logo após criar os zumbis ele ataca com seu Ataque Especial, atacando dois personagens que estejam próximos um do outro. Caso acabe seus Pms ele usará seu Pdf à distancia e sua Mordida, dano por Força, quando alguém se aproximar.

Na forma de fantasma, o clérigo usa sua magia Círculo das Sombras no personagem que julgar mais forte. Após isso usa sua magia Tropas de Tenebra para criar mais Zumbis. Usa também aumento de dano quando atacar com For ou Pdf.

Com a derrota de Zuranthurumm a Imagem de Tenebra pode ser colocada no seu lugar devolvendo à vida todos aqueles que ela transformou em zumbis (menos os zumbis mortos pelos personagens jogadores).

Os clérigos agradecem aos heróis e todos são aplaudidos por moradores e curiosos na frente do templo. O detetive Carregher os espera, ele diz:

"Parabéns, ótimo trabalho. Em agradecimento pelo seu êxito entrego-lhes a recompensa oferecida pela captura do elfo e um bônus por terem salvado a cidade dado pelo governo de Valkaria."

O detetive entrega para aquele que parece ser o líder uma quantia de T$ 4000, mais 1D6x100 Tibares.

Epílogo

O governo de Valkaria está curioso para saber o que mais os clérigos de Tenebra escondem em baixo de seu modesto templo. Nos dias que se seguem a gazeta do reinado informa todo o acontecido além de tudo que foi encontrado embaixo do templo. O assunto é encerrado quando o embaixador de Doherimm negocia uma transferência do caixão assim como do artefato Imagem de Tenebra para a cidade dos anões.

Ganchos

- Os clérigos de Tenebra desconfiam que o embaixador de Doherimm talvez esteja agindo muito estranhamente, negociando tudo muito rápido. Eles pedem aos Pcs que o investiguem melhor seguindo seus passos. Eles desconfiam que ele seja um antigo inimigo de Zuranthurumm, dos tempos em que ele ainda estava lúcido. Esse inimigo era conhecido por ser um anão mago que costumava dizer que viveria ao lado de sua deusa Tenebra quando ela assim desejasse. O mistério continua e se essa hipótese se confirmar fica a pergunta, como ele ainda estaria vivo?
- Os Pcs são contratados (secretamente) para escoltar o embaixador assim como a Imagem de Tenebra até Doherimm, obviamente assim que chegarem na cidade anã receberão sua recompensa, assim como uma magia de teleporte de volta a Valkaria e perderão qualquer informação referente ao caminho para Doherimm.
- Se Lénannrass foi apenas preso, ele conseguirá fugir alguns dias depois e fazer aliança com outros dois fugitivos da Rocha Cinzenta que o ajudaram na fuga. Ele buscará pelos Pcs querendo vingança, e sua adaga de volta.

EXPERIÊNCIA EXTRA

-1 por cada uma das duas crianças mortas pelo elfo.
-1 por cada zumbi não Goblin morto.
+1 pelas duas crianças salvas ilesas do elfo.
+1 caso nenhum zumbi não Goblin não seja morto.

NOVOS ITENS MÁGICOS

A ADAGA DOS RITUAIS DE LEEN

Uma adaga toda prateada com a ponta negra usada por eras pelos sacerdotes do deus da morte. Roubada a muitos anos por um grupo de Goblinóides em Lamnor ela ficou esquecida até que Ragnar voltou a exigir grandes sacrifícios com sua ascensão à deus maior. Na guerra contra os elfos o sacerdote que a usava foi morto por um elfo extremamente hábil na arte da morte, Lénannrass sentiu-se realizado assim que cortou a garganta do maldito sacerdote hobgoblin com sua própria adaga, e sentiu prazer ainda maior toda a vez que a usava. Quando a guerra acabou e o elfo conseguiu fugir levou consigo a adaga, que continuou dominando seus pensamentos e obrigando-o a matar seres inteligentes.

A adaga é um item maldito, ela obriga ao portador a matar pelo menos um ser inteligente uma vez por dia. Essa vítima é automaticamente oferecida ao deus da morte, mesmo que seu portador não acredite nesse deus. Tornando com o tempo o portador uma pessoa completamente maligna e louca.

A IMAGEM DE TENEBRA

Uma esfera feita por mãos anãs para ser a imagem e semelhança que deusa das trevas demonstra a cada 12 horas nos céus de Arton. Pertencente originalmente a família do clérigo Zuranthurumm apenas como um objeto de adoração recebeu do mesmo um terrível poder em um ritual que envolveu viagens extraplanares até o reino de Sombria ao mudar-se para Valkaria Zuranthurumm levou o artefato consigo tendo em mente que só o usaria em defesa da raça anã. Após alguns anos Zuranthurumm obcecado pela perfeição do artefato, saiu de seu juízo normal e tentou "testá-lo", sendo impedido por um grupo de aventureiros.

A Imagem de Tenebra, ao ser manipulada por um clérigo de Tenebra, pode transformar, eternamente, em zumbis todos os seres vivos em até 1 Km de diâmetro, mantendo-os assim caso saiam do perímetro. As vítimas são transformadas num total de 10 por turno. Caso seja usada por alguém não clérigo seu alcance diminui para 250 metros de diâmetro e transforma, até a morte do usuário ou o artefato ser devolvido a seu dono anterior e esse seja morto, o máximo de uma pessoa por turno. Caso este saia do perímetro ainda como ser vivo nada acontecerá, se sair como morto vivo cairá morto no chão, sendo ressuscitado apenas por desejo.

NOVAS MAGIAS

CRIATURA PROFANA

Escola: Elemental (Espírito) e Negra
Custo: 5 Pms a cada 1D6
Alcance: Longo; **Duração:** Sustentável.

Ao sussurrar as palavras magicas o mago invoca qualquer criatura não inteligente que tenha morrido pela região nos últimos 1000 anos. Às vezes invocando mais de uma fazendo com que estas se fundem criando uma aberração.

A criatura sempre será um fantasma com tendência maligna e obedecerá apenas ordens simples do mago, como ataque, proteja, corra, fuja, mate, etc.

A magia dura até que a criatura seja destruída ou o mago desfaça a magia liberando a criatura.

CÍRCULO DAS SOMBRAS (NOOBSAIBOT)

Escola: Negra
Custo: 10 Pms
Alcance: Curto; **Duração:** Sustentável.

Uma versão mais poderosa da magia Paralisia, que funciona exatamente igual. A vítima deve ser bem sucedida em um teste de Resistência -1. Se falhar ficará paralisado. Poderá se mover e falar normalmente, mas não poderá interagir com o mundo de qualquer outra forma. Não poderá segurar nada, não poderá causar dano de quaisquer que sejam as formas, não poderá lançar magia, etc., porém poderá sofrer efeitos normalmente de magias e ataques vindos de outros seres, sendo considerado indefeso.

O mago só poderá usar essa magia em uma pessoa por vez e seu efeito dura, em combate, por longos cinco turnos.

NOVA RAÇA

GOLIAS (5 Pontos)

Os Golias são nômades que habitam as montanhas e encaram a vida como uma grande competição. Seus grupos dispersos nunca tomaram parte atuante nas politicagens do mundo, pois eles preferem perambular pelas cadeias de montanhas

desde que os primordiais moldaram os primeiros picos e vales. Altos e maciços, os Golias reverenciam o poder primitivo da natureza e o usam para aprimorar sua própria força física.

- **Bônus Racial.** +3 em Força e +3 em Resistência.
- **Gigantes.** Golias sofrem as mesmas consequências das desvantagens: Monstruoso e Modelo especial.
- **Resistência de Pedra.** Golias são conhecidos por serem resistentes a ataques de corte, perfuração e esmagamento, recebendo Armadura Extra contra esses tipos de dano.

NOVO KIT

PROTETOR

EXGÊNCIA: A1, R1, Pvs Extras, ou Protegido Indefeso.
FUNÇÃO: Tanque

Pessoas que defendem seus companheiros na hora da luta são conhecidos por defensores, eles não se retém a simplesmente atacar, mas preocupam-se com o bem estar de seus aliados.

Protetores devem evitar que alguém sofra qualquer tipo de escoriação, normalmente são aqueles que dedicam a ficar do lado de quem mais precisa de ajuda, do mais frágil ou do mais debilitado.
Proteção: Você sabe como proteger alguém, seja com escudos ou escondendo-se em local apropriado. A sua Armadura soma com a do seu protegido na hora de determinar a FD final, no turno em que você o está protegendo.

Dano Compartilhado: Uma vez por dia você pode dividir um dano sofrido por um aliado seu, impedindo que este seja derrotado.

Contra-Ataque: Você pode usar a força do oponente contra ele mesmo. Gastando 1 Pm e testando sua Armadura você consegue devolver o ataque ao mesmo oponente com a FA original. Para isso você deve deter o ataque por completo, ou seja, sua FD ser maior que a FA do oponente, Caso esteja sendo atacado por vários ataques corporais, você pode cancelar os ataques caso consiga contra atacar o primeiro ataque, se falhar não poder mais tentar o contra ataque e receberá todos os ataques normalmente.

PERSONAGENS JOGADORES

Esses são modelos de personagens jogadores que podem ser usados na campanha ou podem ser contratados pelos Pcs como mercenários aliados. Cada um deles exerce uma função em combate.

SLATE STREETHEART

Kit: Espírito da cidade
F 0;**H** 2;**R** 1;**A** 0;**Pdf** 0;**Pvs** 5;**Pms** 15;
VANTAGENS: Arena (Valkaria), Magia Elemental, Mentor, Pms Extras x1.
PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES:
DESVANTAGENS: Poder Defeituoso (Inofensivo), Ambiente Especial (Cidade de Valkaria).
PODERES CONCEDIDOS: Armadura da Cidade.
MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Armadura de Alihanna, Bola de Lama e Silencio.
EQUIPAMENTO: Grimório, Livro de Anotações sobre as curiosas coisas vistas em Valkaria, Pena e alguma tinta.

Nascido em Valkaria, filho de devotos da Deusa da Humanidade nada maias comum que Slate Streetheart seja um exímio conhecedor da capital do Reinado. Na escola ele sempre tirou as melhores notas quando o assunto era a sua cidade. Durante sua adolescência andou por todas as ruas da capital, fugindo dos assaltantes goblins, conhecendo diversos tipos de aventureiros e vilões, ouvindo as lendas contadas pelos mais velhos sobre a cidade, etc.

Até que em seu aniversario de 17 anos, Slate sentiu uma coisa estranha. Apesar de todo o seu conhecimento sobre a cidade Slate sentia que havia algo mais, era como se fizesse parte dela, como se cada tijolo da cidade falasse com ele mostrando-o o que fazer e como fazer. Essa forte ligação o levou a uma nova concepção de vida. Slate seria aventureiro, mas não qualquer aventureiro, ele desbravaria toda a sua cidade, em vez de percorrer masmorras ao redor do continente. Pensava ele, por qual motivo eu iria sair daqui quando a cada esquina um novo desafio é encontrado.

Em algumas de suas andanças por Valkaria, ele conheceu o mago Haok exímio com as artes da natureza. Slate então pediu para ser seu discípulo, empregando todo seu conhecimento aprendido nos poderes que a cidade lhe deu em vez dos poderes da natureza.

MAX MIDNIGHTSHOT (MAIK ISTIVUONDER)

Kit: Lenda Urbana
F 0(Elétrico);**H** 2;**R** 1;**A** 0;**Pdf** 2 (Elétrico);**Pvs** 15;**Pms** 5;
VANTAGENS: Tiro Múltiplo, Pvs Extras x1.
PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Investigação
DESVANTAGENS: Código de Honra (Heróis), Devoção: Proteger os Moradores Inocentes de Valkaria, Restrição de Poder: só funciona a noite (de dia FA para ataques a distancia é: 2+0+1D6).
PODERES CONCEDIDOS: Punho das Sombras.
TELENTO REGIONAL: Aventureiro Nato
MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.
EQUIPAMENTO: Capa com um trovão (horrivelmente) desenhado, Corda de 10m, Mascara do Trovão (Só cobre um lado da cara).

Jovem, astuto, destemido, e quase invencível em combate. Esse era o currículo de Maik Istivuonder........na escola. Agora adulto e com filhos, a vida de superstar da briga ficou para trás. O único glamour que Maik encontrava era quando recebia um muito obrigado dos moradores de Valkaria.

A vida de Miliciano não tem sido fácil, principalmente pelo dinheiro que não é nada bom, e se não fossem alguns bicos aqui e ali quem sabe a situação fosse ate pior, mas é nessas horas que Maik encontra forças e decide realmente salvar o dia.

Quando todos pensam que ele esta de serviço como simples miliciano, quando todos imaginam que ele esta frágil nas ruas dependendo de reforço dos companheiros. Eis que surge a figura iluminada dos deuses, imponente, vigorosa, astuta destemida, lembrando os velhos tempos de brigão na escola, mas com outro nome. Seu nome mostra sua importância, seu nome mostra a figura de um herói honrado, seu nome mostra a figura de um super herói.

Seu nome é Mas Midnightshot. Um lutador da justiça, pelo menos a justiça criada por Maik, onde bandidos não tem vez, desde o simples assaltante Goblin até os grandes comandantes das irmandades. Seus poderes, de acordo com Maik, foram lhe dados pela própria Deusa em uma noite chuvosa e trovejante. Agora Maik usa seus poderes de soltar trovões pelas mãos toda noite para proteger os moradores da cidade.

LAO LIU CHEN CHANG ZEN ZYANG HONG HYU

Kit: Samaritano
F 0;**H** 2;**R** 3;**A** 0;**Pdf** 0;**Pvs** 15;**Pms** 25;
VANTAGENS: Clericato (Lena), Magia Branca, Pms Extrasx1.
PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Medicina.
DESVANTAGENS: Código de Honra (Samaritano), Poder Defeituoso (Inofensivo), Ponto Fraco: Extremamente Medroso em lutas corpo a corpo (Aparente).

PODERES CONCEDIDOS: Maximizar Cura.
TELENTO REGIONAL: Aventureiro Nato (Apesar de Lao ter nascido em Tamura ele chegou muito novo em Valkaria e esse talento reflete sua vivência na cidade).
MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Cura Mágica, Cura para o Mal e Detecção do Mal.
EQUIPAMENTO: Livro de magias, Kit de Primeiros Socorros, Ferramentas de Médico.

Filho de um dos grandes nomes da antiga Tamura, descendente de uma dinastia de ouro com sangue de dragão e punhos de tigre. As grandes batalhas fervem no sangue de sua família, historias gloriosas de vitorias e derrotas monumentais em nome de grandes imperadores e do deus Lin-wu. Porém essa não é a historia da vida de Lao Liu Chen Chang Zen Zyang Hong Hyu, ou simplesmente Lao como seus amigos de taverna em Ni-Tamura o chamam.

Após a Tormenta devastar sua terra natal Lao foi teleportado com sua família para Valkaria onde encontrou a oportunidade que procurava para estudar sua eterna paixão, magia divina.

Conhecendo vários estudiosos, aventureiros, personalidades e grandes nomes do mundo da magia divina Lao conseguiu o que muitos fazem apenas com anos de treinamento na Academia Arcana, se tornar um mago. Ele estava realmente feliz, quem não estava nem um pouco era seu pai, que o obrigava a treinar corpo e mente para ser forte em combate.

Lao consegue aventurar-se nas perigosas ruas de Valkaria dia e noite atrás de conhecimento arcano e também novas amizades, enquanto foge do duro treinamento e das surras de bambu que leva quando seu pai descobre que o filho, aos 18 anos, luta como uma garotinha de 10.

“DUQUE” SCHWARZER

Kit: Nobre de Valkaria
F 0;**H** 2;**R** 0;**A** 0;**Pdf** 0;**Pvs** 10;**Pms** 1;
VANTAGENS: Riqueza, Genialidade, Pvs Extras x2.
PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Crime.
DESVANTAGENS: Ponto Fraco: Coração (Mortal), Bateria, Insano: Fantasia (Tudo é uma conspiração dos deuses).
PODERES CONCEDIDOS: Ele é meu amigo.
TELENTO REGIONAL: Bairrista.
MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.
EQUIPAMENTO: Muito Tibar de ouro para eventuais negociações (subornos), Chaveiro com muitas chaves mestras, Material de Trabalho (ferramentas de Ladino).

Desde muito pequeno Schwarzer foi doutrinado nas artes da trapaça, o chamavam até de filho de Nimb por seus vizinhos na cidade de Midron no reino de Ahlen. Atingiu a adolescência vendo que tudo a sua volta somente funcionava através da trapaça. Cresceu casou-se com a pretendente do irmão e teve dois filhos. Tudo ia de acordo com seu plano, ia até conseguir dar um belo golpe em um amigo nobre e lhe tirar toda a fortuna quando o inesperado aconteceu.

Um belo dia, em uma festa a fantasia, na sacada do Duque de Cronovar (uma cidadela ao norte da capital), Schwarzer e sua esposa brindavam com o duque a nova empreitada que tornaria o nobre ainda mais rico, porém, inesperadamente, todos na festa começaram a se sentir mal. O duque foi o primeiro a cair, e no momento exato em que iria beber sua taça a esposa de Schwarzer tombou morta em seus braços. Um envenenamento em massa.

Como único sobrevivente Schwarzer tentava entender a situação quando um dos convidados, supostamente morto, levantou-se se surpreendendo com a presença de Schwarzer. Ele era filho do duque, conhecido também como Duque Schworzer, era conhecido por ter uma doença e dificilmente andar em público. O que seria mais tarde desmentido na luta corpo a corpo dos dois. O então duque tinha uma horrível cicatriz

causada pelo pai na infância, por isso não andava em público. A luta foi mortal, para apenas o então duque Schworzer.

Surpreendentemente, nenhum guarda chegou ao local e o povo comemorou quando soube que Cronovar havia morrido. O povo comemorou ainda mais quando soube que o nobre Schworzer estava vivo, mas não era o verdadeiro. O agora então Duque SchwArzer assumiu o papel de duque e prometeu vingança aos deuses, pois sentia-se traído por Nimb à quem tanto glorificou.

Schwarzer mudou-se para Valkaria, depois que descobriu que de lá veio a ordem para o assassinato. Além de descobrir o assassino e vingar sua família, Schwarzer aproveita a vida de nobre sempre tendo que se disfarçar de Duque e dizendo a todos que se chama Schorzer, o que não é muito difícil de fazer pela similaridade dos nomes.

GRUKULUK (Big Head)

Kit: Protetor
F 3 (Esmagamento);**H** 0;**R** 3;**A** 1;**Pdf** 0;**Pvs** 25;**Pms** 15;
VANTAGENS: Golias, Armadura Extra (Corte, Perfuração e Esmagamento), Pvs Extrasx1.
PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência na Montanha.
DESVANTAGENS: Dependência (Gorad), Monstruoso (Grande), Modelo Especial (Grande).
PODERES CONCEDIDOS: Dano Compartilhado.
TELENTO REGIONAL: Especialização Qualquer.
MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.
EQUIPAMENTO: Porrete muito grande (+0 em Força), mochila, e sempre pelo menos uma barra de gorad.

Muitos se perguntam como Valkaria comporta tanta diversidade em suas ruas. Gente de todos os lugares, culturas diversas, elfos, anões, meio orcs, humanos, goblins, gigantes da montanha, espera aí....gigantes? O que um gigante da montanha estaria fazendo na cidade mais populosa do reinado? Para responder essa pergunta temos que fazer outra. Por que o gigante da montanha não esta na montanha?

A resposta remonta a uma das maiores batalhas do mundo de Arton. A luta contra o famoso clérigo Mestre Arsenal.

Enquanto seu Kishin passeava devastadoramente pelo reinado passou por vários pontos, o que deixou Bighead muito animado. La onde nasceu, nas Montanhas Sanguinárias, não existia esse povo baixinho e engraçado, que apesar de tudo são ótimas companhias e grandes fazedores da coisa mais viciante já criada no mundo, o gorad.

Durante a terrível batalha Grukuluk quase foi morto por um humano aos pés do gigante de ferro, porem este lhe poupou a vida em troca de se aliar contra Arsenal. Desde então Bighead, como agora é conhecido, luta para proteger os humanos e raças de seres pequeninos, como ele mesmo os chama. Grukuluk encontrou em Valkaria muitos desse que precisam de ajuda, e ainda encontrou um trabalho digno onde pode arranjar moedas de Tibares suficientes para garantir diariamente seu vício em gorad, tornando-se guarda costas.

Ambicione o poder!

O AVENTURAS EM VALKARIA traz várias formas fazer de seu personagem um herói nas ruas da capital do reinado, totalmente produzida para o jogo 3D&T.

- Compatível com a versão Alpha de 3D&T;
- Novas vantagens e magias;
- Novas desvantagens;
- Background de Npc's feitos de um modo que possam ser utilizados em outras aventuras;

ATENÇÃO: este livro deve ser usado em conjunto com o *Manual 3D&T Alpha*.